A Bloodlust rien n'est tant puissant qu'une arme-dieu si ce n'est une arme-dieu utilisant ses pouvoirs de façon intelligente et réfléchie, combinant des Pouvoirs d'apparence anodins pour obtenir une séquence de combat, un style d'escrime propre et efficace.

Voici quelques exemples, certains connus (décris dans un supplément officiel), d'autres moins (issus de d'armes-dieu de joueurs ou crée pour des PNJ). Les combinaisons de Pouvoir à bloodlust sont comme des styles de combat, ils sont généralement uniques et marquent la touche personnelle de telle ou telle arme…

Posséder, développer ou maîtriser un style de combat propre (qui met en jeu des pouvoirs de l'arme) et l'utiliser avec succès devant témoins peut contribuer à la renommé de l'arme (et donc lui apporter des points de Prestige (ou de Réputation) à son Porteur (+2/an). Attention : posséder Attaque brutale*2, Attaque brutale critique et Attaque brutale +30% etc, n'est pas une combinaison de pouvoirs comme nous l'entendons ici, donc nous ne parlerons pas de notre chère Death ici (voir Flocons de sang ou Poussière d'ange).

1/ Un des meilleurs exemples est celui de Red Rain. L'arme possède une série de pouvoirs qui transforment le porteur en véritable bombardier à napalm : Vol, Immunité au feu, Projection de flammes (3 fois !). Ce qui en soit, permet d'adopter un style de combat très particulier en évitant le contact et en bombardant les cibles à chaque passage (en restant hors de portée de leurs armes de corps à corps).. Le caractère dangereux d'une telle combinaison peut encore être augmenté avec un peu de stratégie. Par exemple le porteur repère un endroit avec de la matière inflammable comme de la végétation, ou pouvant être dangereux comme un bord de précipice, l'idéal étant des marécages avec des poches de bitume (du pétrole à l'air libre), ce qui est relativement dans certains endroits de la jungle gadhar. Et au premier passage le porteur arrose copieusement ses adversaires, ce qui provoque un incendie (obligatoire) et de dommages (si l'attaque porte). Alors en utilisant Aura de terreur, on peut créer des situation cocasses où les adversaires fuient un peu n'importe comment et n'importe où, tout en étant attaquer à chaque tour, sans pouvoir porter de coup et en étant progressivement entouré par les flammes… Enfin, si vous considérez que les pouvoirs qui augmentent les dommages s'appliquent aux autres pouvoirs, n'oubliez pas d'utilisez Chaleur pour augmenter la température des flammes projetées (+1 colonne en permanent : I et +4 colonnes 2* par jour) et Chance pour faire un maximum de dommages lors des attaques à chaleur maximale…

2/ Autre exemple, lui aussi tiré de Poussière d'ange : Quicksilver, l'arme la plus rapide de Tanaephis (voir Poussière d'ange)… en effet elle combine des pouvoirs de nature différente mais tous orientés dans un unique but, augmenter l'initiative de l'arme : Attaque rapide critique, Attaque rapide multiple, Rapidté accrue, composition Mercure, Suspenseur… et là où cela devient mortel c'est que Stol Nern peut faire appel à un pouvoir beaucoup plus rare (mais de la table de base des pouvoirs exotiques) : déplacement temporel.

Son style de combat est donc le suivant : le porteur (en l'occurrence Stol Nern) porte des attaques rapides, ce qui ne surprendra personne… Mais ce qui est intéressant est que la première attaque (Init 33 !) est presque obligatoirement réussie et qu'elle devient critique (Pouvoir), ce qui fait déjà 25 points de dommages (armure/4 car point faible naturel + mercure), plus un empoisonnement de puissance 5. Qu'elle est suivie d'une seconde attaque à Init 28 et d'une troisième à Init 23 (il est rare que les porteurs opposés aient plus de 23 en Init). Puis Stol encaisse les coups de son adversaire : il ne se bat qu'en duels, l'aura d'invulnérabilité aidant… et il achève son adversaire au début du round suivant en 3 attaques… Ce qui est très fort, c'est que si l'adversaire annonce un critique lors de son (ses) attaque(s), où si Stol Nern n'a pas réussi à le tuer rapidement, (par exemple avec les 3 attaques du 2ème round, ou même à la fin des ses 3 attaques du début de combat), l'arme utilise Déplacement temporel pour : soit éviter le critique (elle disparaît pendant 1 round), soit relancer les D100 des 3 attaques et peut - être parvenir à tuer l'adversaire en faisant plus de dommages que la première fois.

3/ Un des styles de combat les plus spectaculaires est celui d'Iron Maiden (voir L'enclume et le marteau). D'autant plus que dans la campagne Eclat de Lune, les conditions de rencontre avec cette arme se prêtent particulièrement bien à sa combinaison de pouvoirs. En effet, le porteur se trouve en haut d'une colonne de 3 mètres de haut et donc en position de force… surtout qu'en possédant les pouvoirs de Bond, d'Attaque brutale Inc. 100% et pouvant réaliser des charges (c'est une lance), le porteur peut se permettre de sauter de son pilier : AB avec des dommages de M !). Puis utiliser Lévitation pour remonter en haut de son perchoir et recommencer au round suivant. C'est ça qui est très fort : la combo entre Lévitation et Bond avec une arme qui peut faire des charges : lance, hallebarde… Alors quand en plus vous possédez le pouvoir Invisibilité, vous pouvez vous permettre de laisser croire à vos adversaires que vous êtes encore sur votre point haut alors qu'en fait vous êtes en lévitation à plus de 5 mètres de haut. Remarque : normalement pour pouvoir attaquer dans un même round qu'un bond, il faut réussir un jet

sous Ag+5, mais comme ici il ne s'agit pas vraiment d'un saut mais plutôt d'un je me laisse tomber, la lance en avant, on peut imaginer que ce jet à un bonus de 25% où qu'il est inutile.

4/ Parmi les combinaisons de pouvoirs construites par des joueurs au fil des scénario, la technique de combat de Leecher fut sans doute celle qui me surpris le plus… A la base, cette épée bâtarde fut crée avec le pouvoir de Feinte critique (dans un premier quasiment jamais utilisé) et celui d'Absorption d'endurance (qui en lui même est redoutable). Mais ensuite, le gain de Feinte Incontrôlé 100% et de Combinaison défensive critique permit aux divers porteurs de développer la combo suivante : Dans les situations de crise, le porteur laisse le contrôle à l'arme, il est alors équipé d'un bouclier ou d'un pavois. En début de round, l'arme annonce une parade et une feinte, si un adversaire porte un coup à son porteur, elle utilise son pouvoir de combi. def. critique et bloque le coup… Puis à sa phase d'attaque (avec une initiative basse du fait de la feinte), l'arme frappe. Son coup ne peut être paré ou esquivé (c'est une feinte), est critique et l'arme absorbe l'intégralité des points d'endurance de son adversaire, le tuant net et redonnant les points à son porteur qui lui a gentiment laisser le contrôle…

5/ Le style de combat de Sulphur est une variante autour du mode d'attaque de Red Rain, l'arme fut crée avec les pouvoirs d'Ombre et de Projection d'acide. Par la suite, elle gagna Téléportation de combat et la dague ne l'utilisa que pour son style de combat particulier (il est vrai qu'elle était fréquemment portée par des thunks). Utilisant Ombre dès le début du combat, le porteur rapide et agile en profite pour esquiver puis se téléporte et projette de l'acide sur son ennemi. A chaque round, l'adversaire est donc obliger de retrouver le porteur de sulphur et de lui foncer dessus, tandis que ce dernier lui lance un poignard (normal), se téléporte à nouveau de l'autre côté de la poche d'ombre et lui envoie de l'acide (avec son arme dieu)…

6/ Banshee était une hache de combat qui eut comme particularité de posséder les deux pouvoirs de combinaison multiple, alors plutôt que de faire 6 ou 8 options de combat, le porteur préféra ne faire que 4 options de combat : 2 attaques et 2 défenses. De plus, comme Alric Enarson, son porteur Piorad utilisait un bouclier, les modificateurs d'attaques et de défenses devinrent : 1 attaque sans malus, 1 défense sans malus, 1 attaque à -25% et 1 défense à -25%. Les autres pouvoirs de l'arme complétant à merveille l'escrime complexe de ce maître d'arme.